PlayStation



SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

I.Q FINAL

④ 全体構成

⑥ I.Q FINALモード

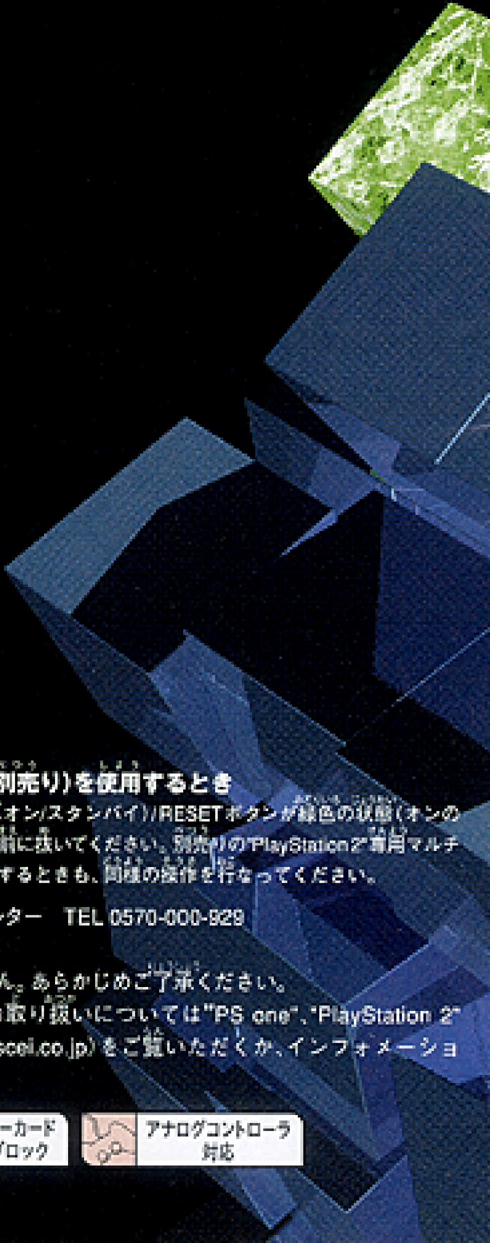
⑧ 基本ルール

⑯ 100 ATTACKモード

⑱ SURVIVALモード

㉖ CREATEモード

㉜ SAVE / ROAD



ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

お問い合わせ：(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター　TEL 0570-000-929

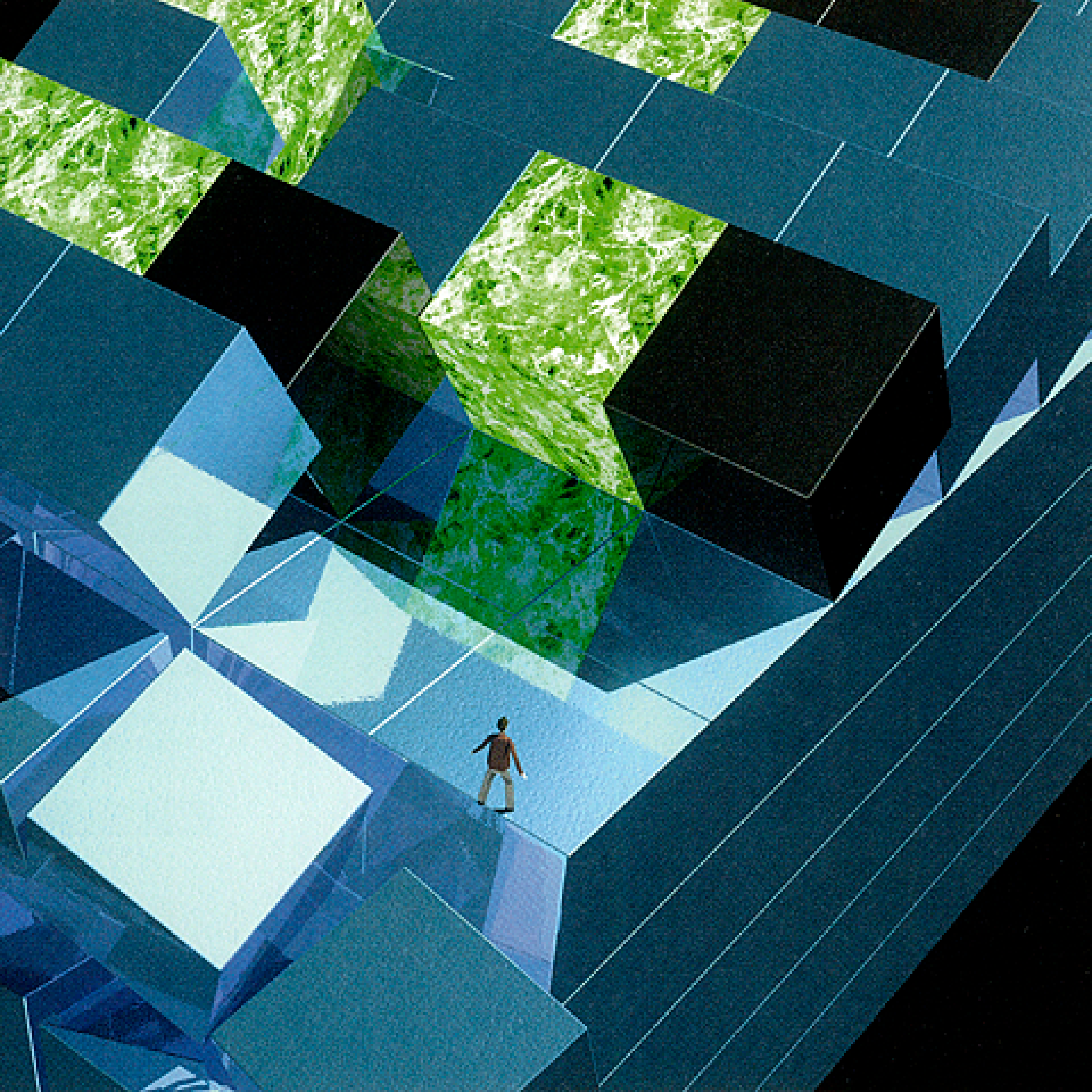
※携帯電話およびPHSの場合は　TEL 03-3475-7444

ゲームの内容や攻略などに関するご質問にはお答えできません。あらかじめご了承ください。

お客様にご提供いただく個人情報(お問い合わせなど)のお取り扱いについては"PS one"、"PlayStation 2"本体の取扱説明書または当社のホームページ(http://www.scei.co.jp)をご覧いただくか、インフォメーションセンターにお問い合わせください。

For Japan Only | プレイヤー 1～2人 | メモリーカード 1～2ブロック | PocketStation対応 | メモリーカード +4ブロック | アナログコントローラ対応

SCPS 91227



コントローラの使い方

アナログコントローラ(DUALSHOCK)

R2ボタン
CLEAR(CREATEモードのみ使用)

R1ボタン
PASTE(CREATEモードのみ使用)

L2ボタン
UNDO(CREATEモードのみ使用)

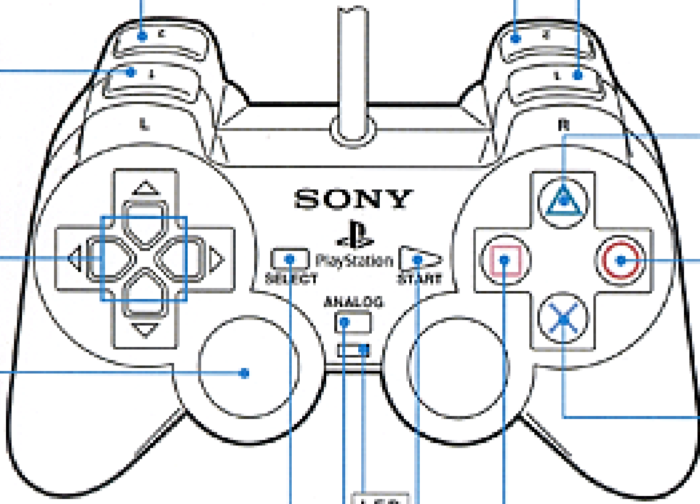
L1ボタン
COPY(CREATEモードのみ使用)

方向キー
キャラクターの移動。
コマンドの選択。

左スティック
(アナログモードスイッチON状態で使用可)
キャラクターの移動。

セレクトボタン
使用しません。

アナログモードスイッチ
ONの状態(赤LED点灯)で左スティックを使用可。



LED

△ボタン
アドバンテージゾーンの爆発。

○ボタン
決定。
キューブの捕獲。

×ボタン
REVERSE
(SURVIVALモードのみ使用)

□ボタン
キューブの早送り。

スタートボタン
ポーズ。

振動のON/OFFは、OPTIONSのVibrationで設定することができます。(15p参照)

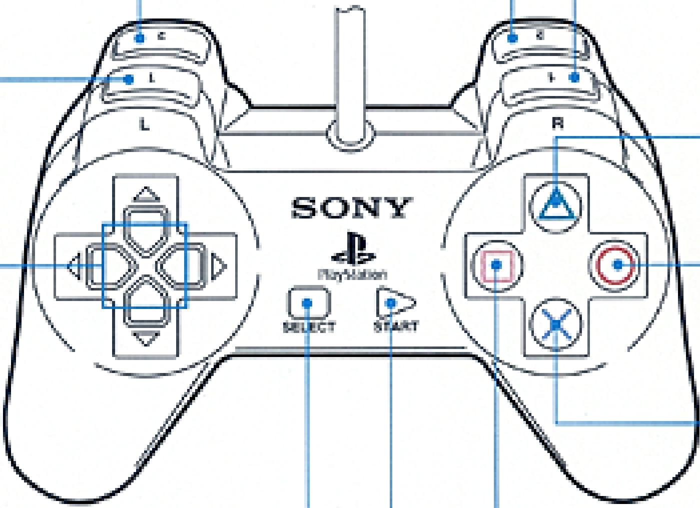
L2ボタン
UNDO（CREATEモードのみ使用）

L1ボタン
COPY（CREATEモードのみ使用）

方向キー
キャラクターの移動、コマンドの選択。

R2ボタン
CLEAR（CREATEモードのみ使用）

R1ボタン
PASTE（CREATEモードのみ使用）



△ボタン
アドバンテージゾーンの爆発。

○ボタン
決定。
キューブの捕獲。

×ボタン
REVERSE（SURVIVALモードのみ使用）

□ボタン
キューブの早送り。

セレクトボタン
使用しません。

スタートボタン
ポーズ。

OPTIONSのKey Configでボタン配置を変更することができます。
誤動作の原因になりますので、ゲーム中にコントローラの抜き差しをしないでください。

全体構成 4つのモード



100 ATTACK

問題を1問ずつ、全100問
解いていくモードです。



I.Q FINAL

効率良くキューブを
捕獲していくことで
I.Qを高めていくモードです。



SURVIVAL

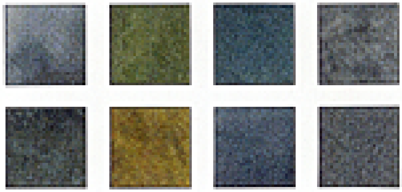
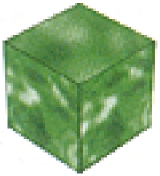
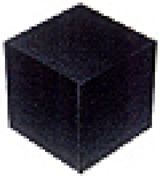
生き残りを競うモードです。
1人用と2人用があります。

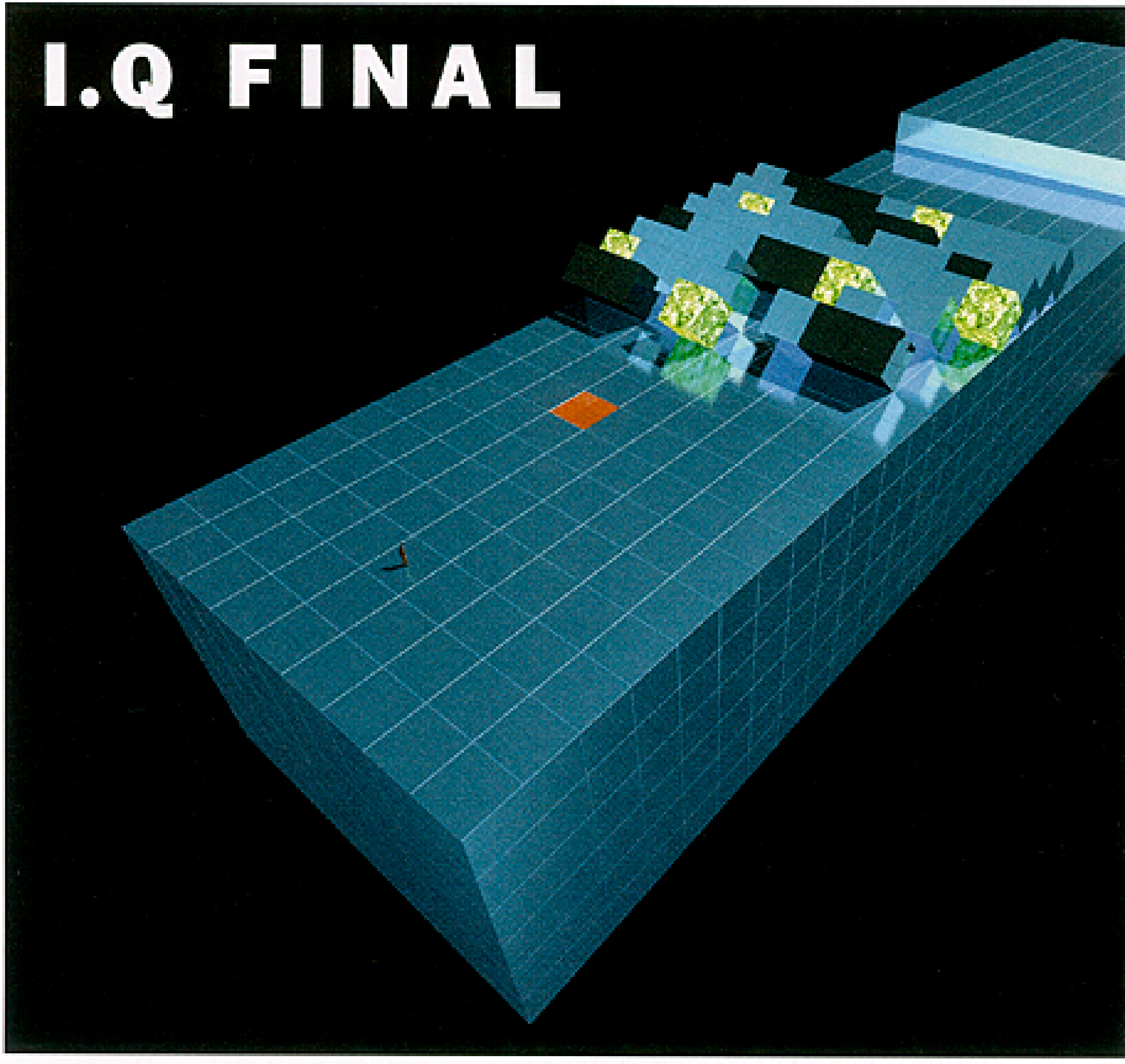


CREATE

問題を作成し、
プレイするモードです。

キューブの説明

	**ノーマルキューブ** ステージと同じ色のキューブ。 	捕獲=100 POINT アドバンテージゾーンで 捕獲=200 POINT
	**アドバンテージキューブ** 緑色のキューブ。 広い範囲のエリアでキューブを一度に捕獲することができます。	捕獲=200 POINT アドバンテージゾーンで 捕獲=400 POINT
	**フォービドゥンキューブ** 黒い色のキューブ。 捕獲しないで、ステージ手前に落下させてください。	捕獲=0 POINT 捕獲してしまうと、ひとつにつきステージが一行崩壊してしまいます。


I.Q FINAL



I.Q FINAL

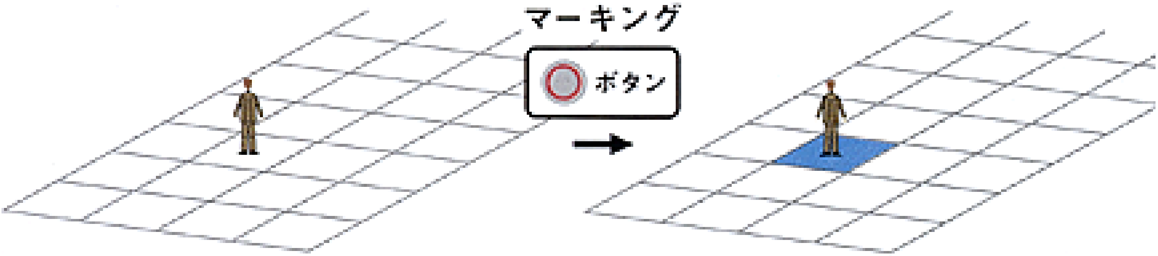
効率良くキューブを捕獲していくことで
I.Qを高めていくモードです。
1st STAGE — FINAL STAGEまでの
全9ステージで構成されています。

※I.Qとは、Intelligent Qubeの略で知能指数とは関係ありません。

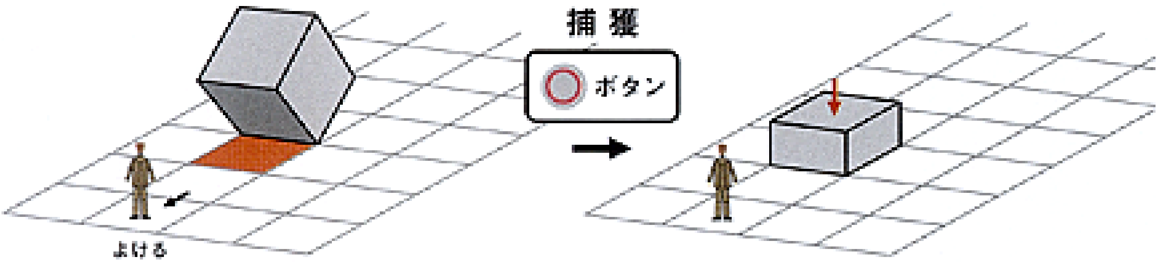
基本操作

捕獲

最初に ボタンを押すと、
プレイヤーの足元にマーキングすることができます。



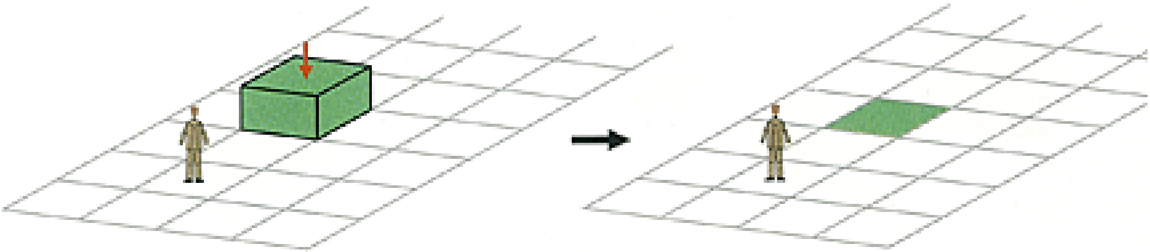
次に、そのマーキングされたエリアの上に
キューブが乗った時に再び ボタンを押すと、



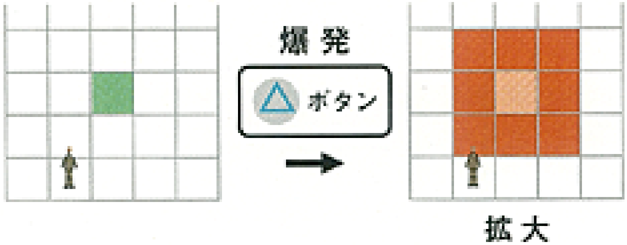
そのキューブを地面に沈めることが出来ます。
これを捕獲といいます。

アドバンテージゾーンの爆発

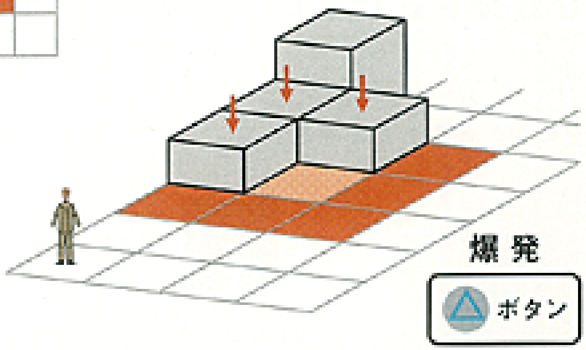
緑色のアドバンテージキューブを捕獲すると、
ステージに緑色のマークが残ります。



その状態で△ボタンを押すと、そのマークを中心に
ひとまわり拡大したエリアを爆発させることができ、

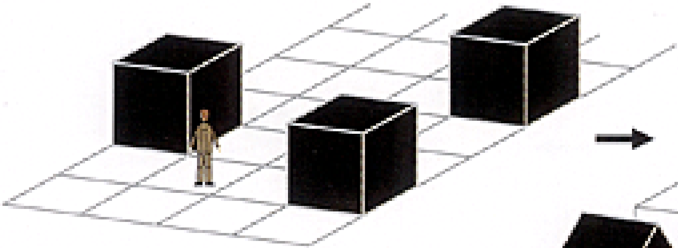


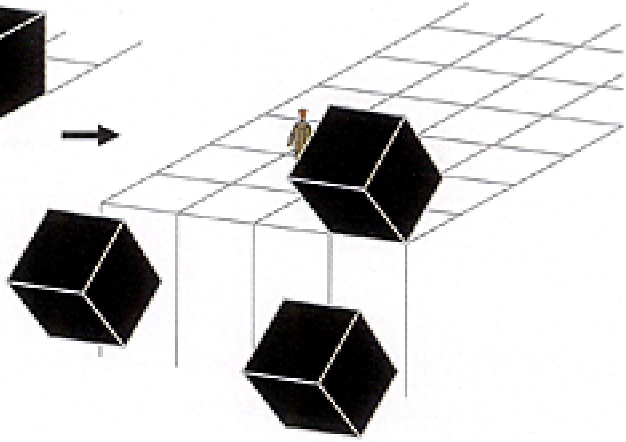
爆発エリア上にあるキューブは
すべて捕獲することができます。
※エリア内にマーキングが残っている場合、
そのマスだけは捕獲されません。



パーフェクト

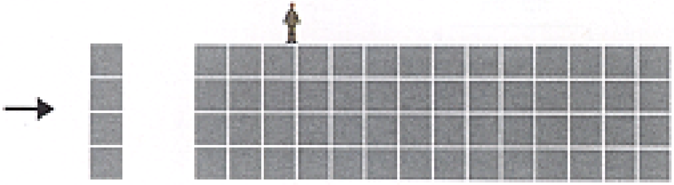
ノーマルキューブとアドバンテージキューブをすべて捕獲し、
フォービドゥンキューブを手前に流すことができると、





PERFECT! GREAT!または
EXCELLENT!となり、
ステージが一行追加されます。
□ボタンを押すとキューブを早送りすることができます。

PERFECT!



その時、画面右上の模範歩数によって、得点が異なって加算されます。

プレイヤーの歩数
模範歩数

例）

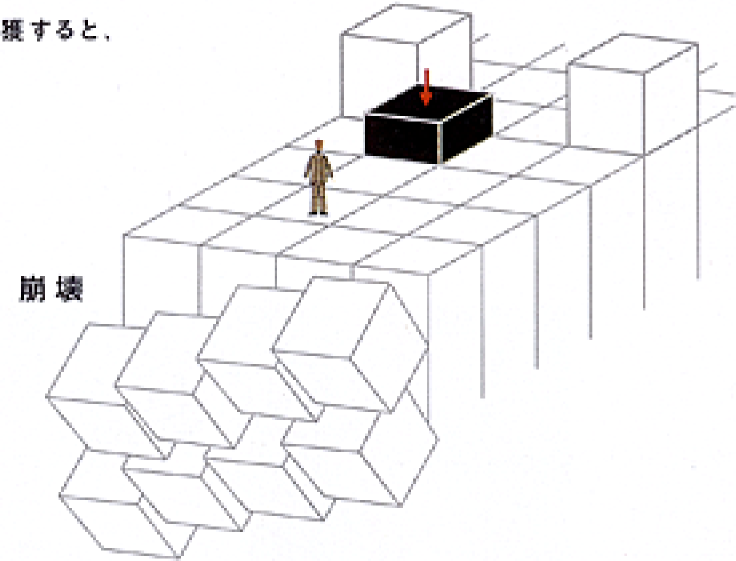
$\frac{4}{5}$ ＝15000点
模範歩数未満
EXCELLENT!

$\frac{5}{5}$ ＝10000点
模範歩数
PERFECT!

$\frac{6}{5}$ ＝2000点
模範歩数超過
GREAT!

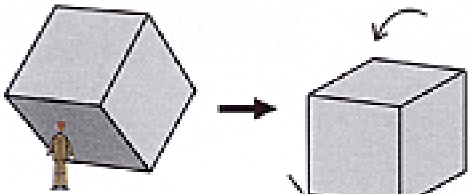
ステージの崩壊

フォービドゥンキューブを誤って捕獲すると、
ひとつにつき一行ステージが
崩壊してしまいます。
プレイヤーがステージから
落ちてしまうとGAME OVERです。





また、ノーマルキューブ、アドバンテージキューブを、
ステージの横幅のマス分、捕獲できずに落下させた場合も、
ステージが一行崩壊してしまいます。
その数は画面右下のブロックメーターに
赤くカウントされ、メーターがフルになると
ステージが一行崩壊します。



プレイヤーが、問題に踏まれてしまうと、
その問題は、自動的に早送りされ、
手前に落下してしまいます。
その時、すべてのキューブはブロックメーターに数えられます。

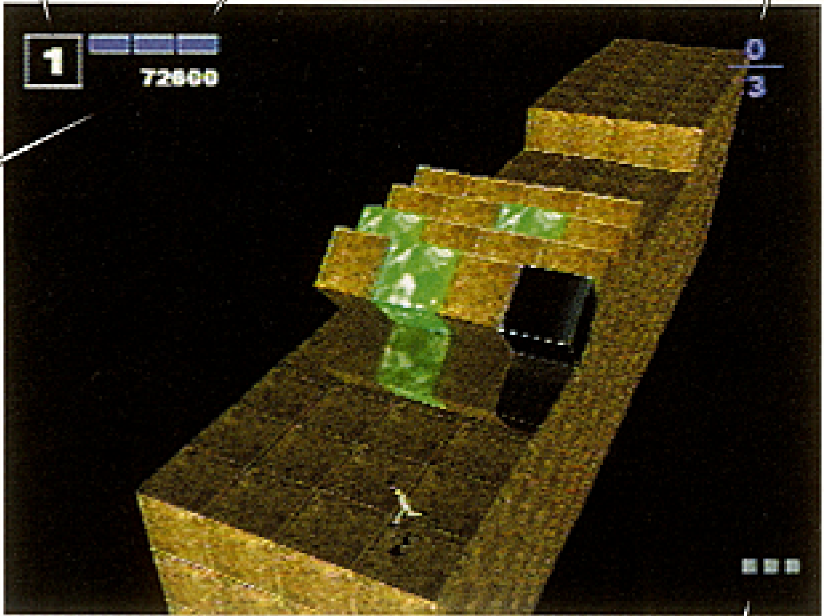
基本画面／メニュー画面

ステージのナンバー

セクション進行表示
進むごとに塗りつぶされていきます。

問題の歩数表示
上がプレイヤーの歩数、
下が目指す規定歩数です。

スコア



ブロックメーター
消したキューブを数えて塗りつぶされていきます。



ポーズメニュー

ゲーム中にSTARTボタンを押すとゲームが一時停止され、ポーズメニューが表示されます。

CAMERA：ゲーム中の視点を選択できます。

KEY CONFIG：ボタン配置を変更できます。

RESUME：ポーズメニューから抜けます。

RESTART：ゲームをやり直します。

EXIT：メニュー画面に戻ります。



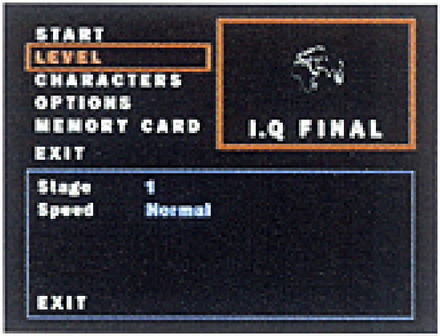
FINAL：ゲームの設定画面に入ります。

SCORE：各レベルのハイスコアを表示します。

RULES：基本ルール説明を見ることができます。



START：I.Q FINALを始めます。



LEVEL：ステージの選択とキューブの回転スピードを設定できます。

Stage：ステージの選択。

（クリアしたステージを選択できます）

Speed：キューブの回転スピード設定。



CHARACTERS：ある条件をクリアするとキャラクターを選択できます。



OPTIONS：オプション項目を設定します。

Sound：BGMとSEのバランスを調整します。

Guide Mark：ガイドマークの表示を消せます。

Key Config：ボタン配置を変更できます。

Vibration：デュアルショック振動機能のON／OFFを切り替えます。

Texture：キューブのテクスチャーを変更します。



MEMORY CARD：メモリーカード関連の設定をします。

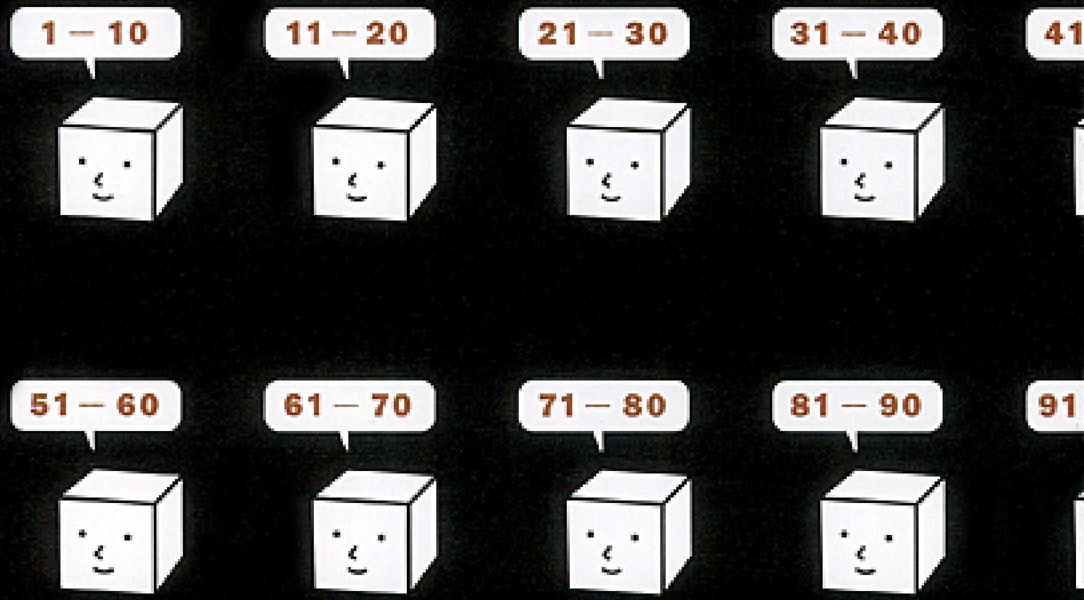
Load：メモリーカードからデータをロードします。

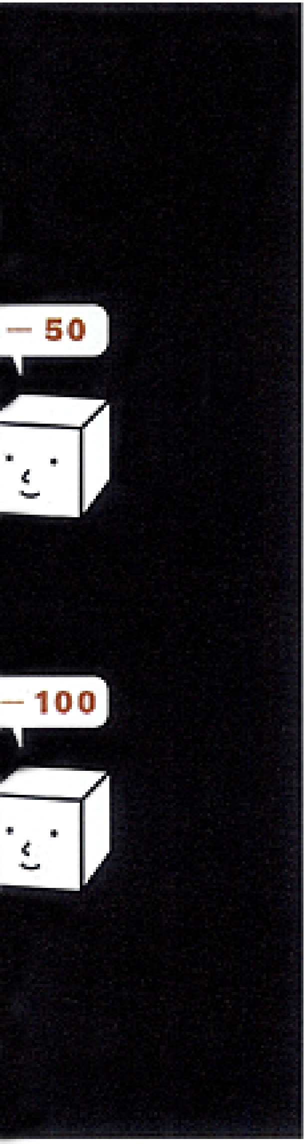
Save：メモリーカードへデータをセーブします。

Auto Save：自動セーブ機能のON／OFFを切り替えます。

Download：PocketStationへアプリケーションをダウンロードします。

100 ATTACK





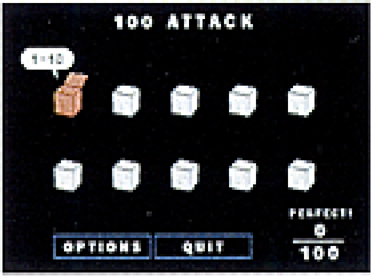
100 ATTACK

問題を1問ずつ解いていき、
全問PERFECT!を目指すモードです。
基本操作は、I.Q FINALモードと同じです。

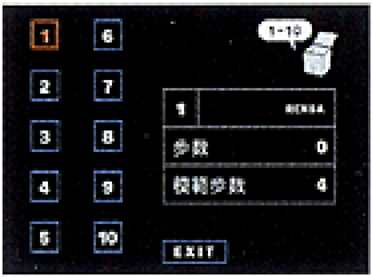
各種メニュー画面については、
I.Q FINALモード(6p～)を参照してください。

問題の選び方

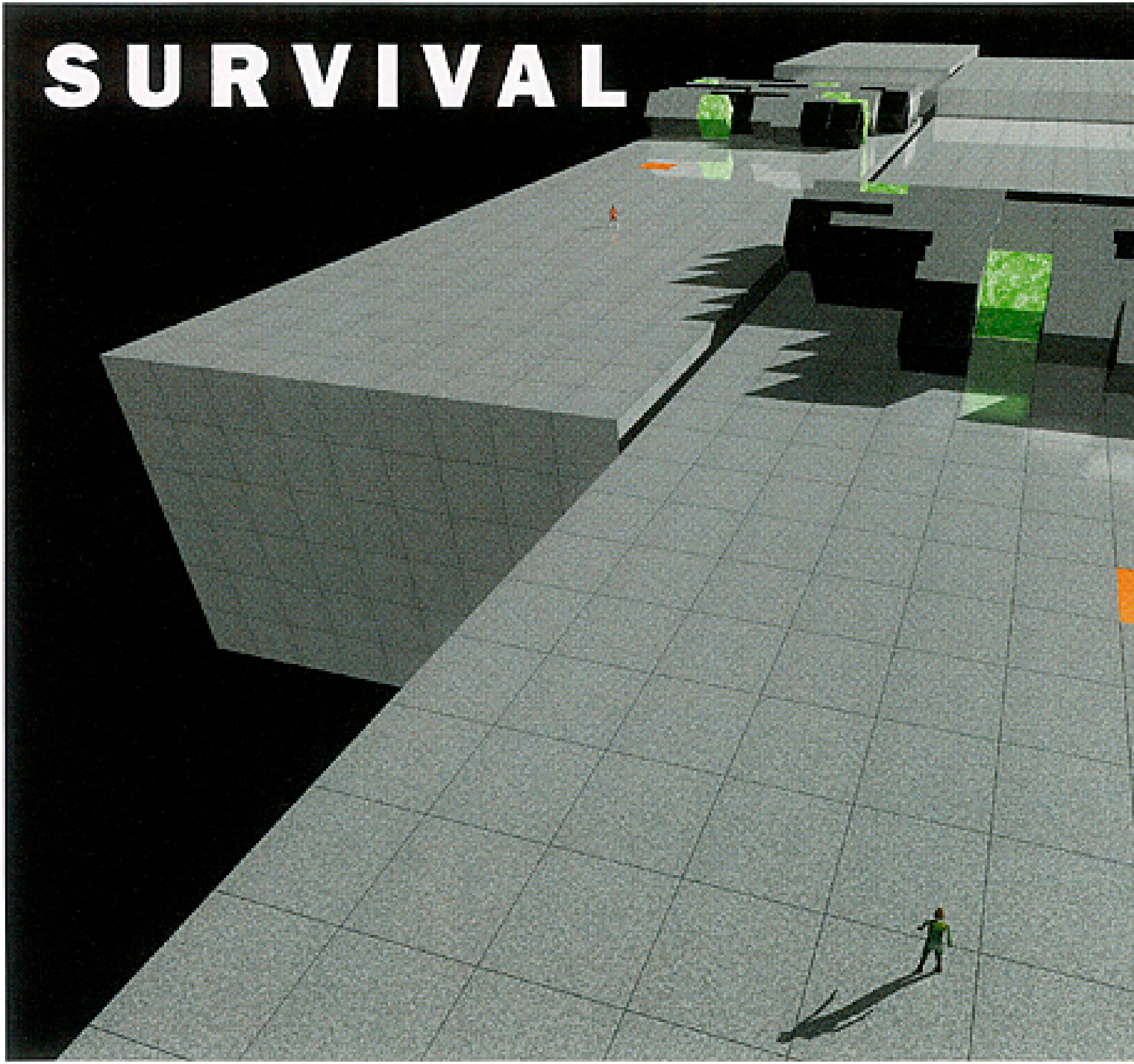
1. 問題セットを選択

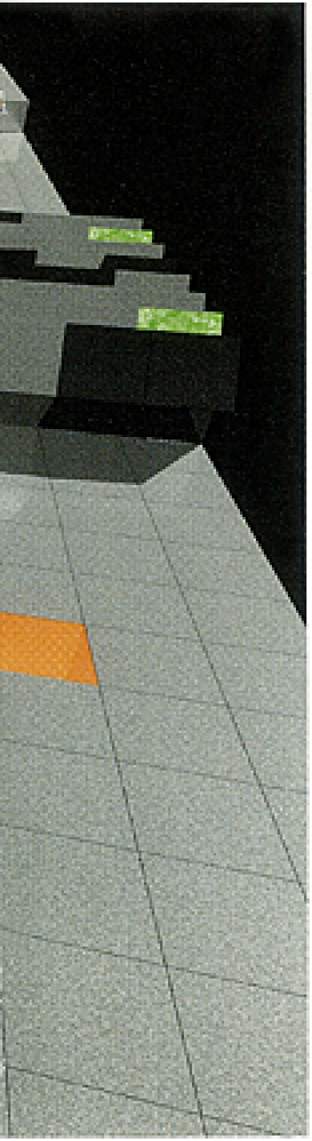


2. 番号を選択



SURVIVAL





SURVIVAL

生き残りを競うモードです。

1人用と2人用があります。

基本操作は、I.Q FINALモードと同じです。

1 PLAYER

どこまでキューブを捕獲し続けられるか
挑戦するモードです。
ステージから落ちてしまうとGAME OVERです。

2 PLAYERS

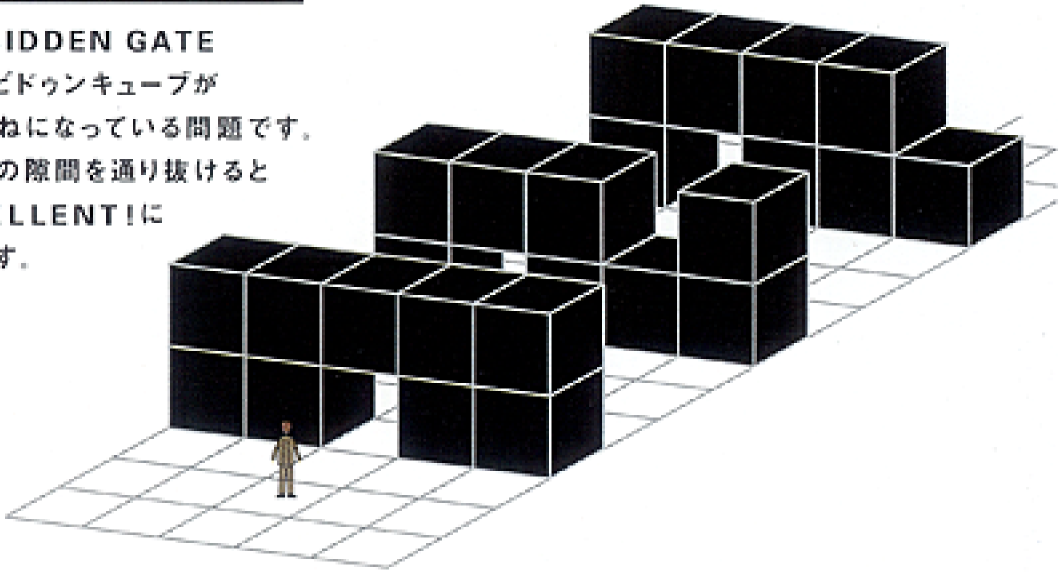
2人で対戦して、
どちらが生き残れるかを競います。
ステージから落ちた方が負けになります。

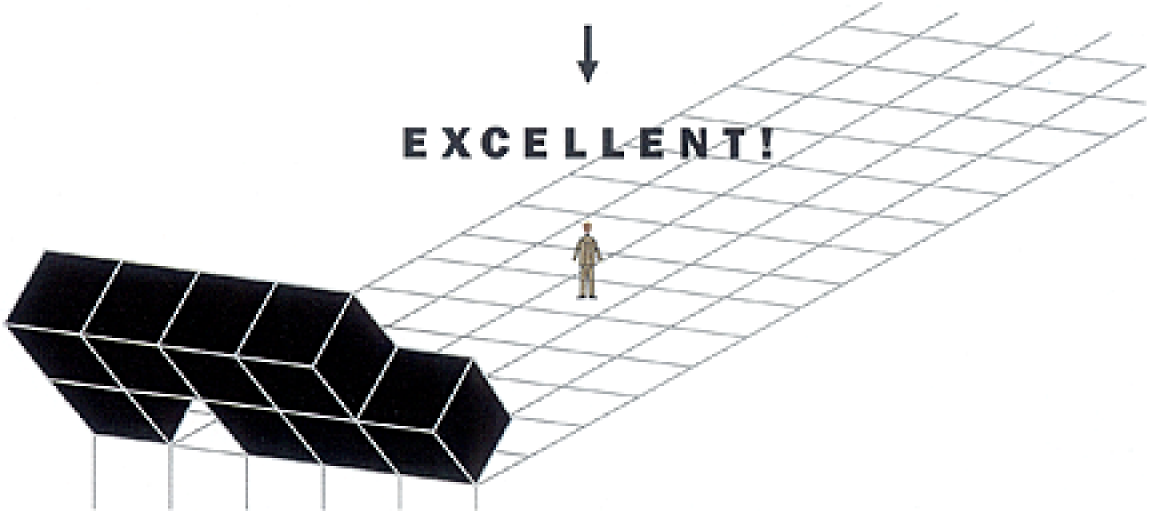
※コントローラ端子1と2にコントローラが接続されていないと2PLAYERSを選択できません。

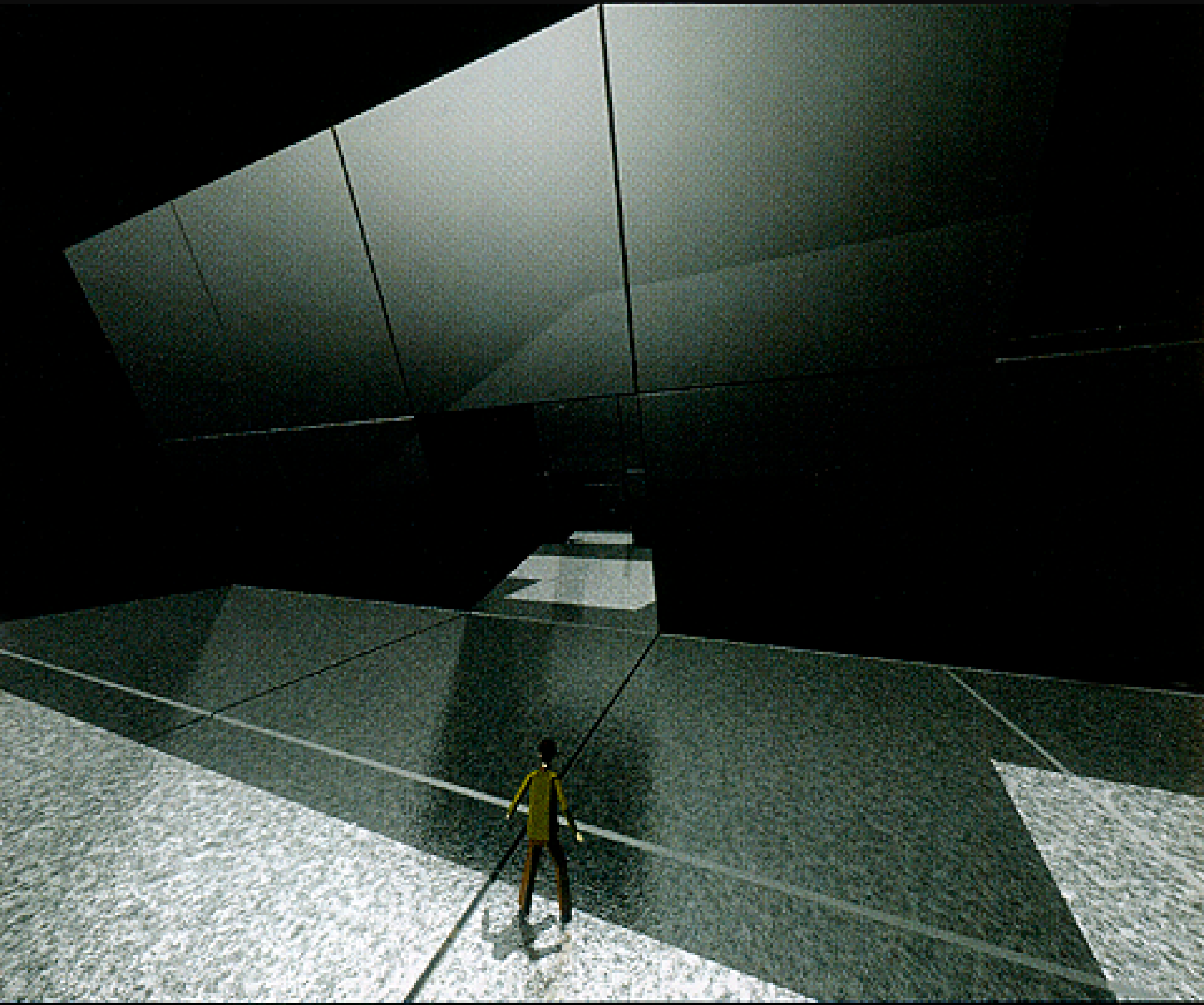
SURVIVAL特別ルール

FORBIDDEN GATE

フォービドゥンキューブが
2段重ねになっている問題です。
すべての隙間を通り抜けると
EXCELLENT!に
なります。





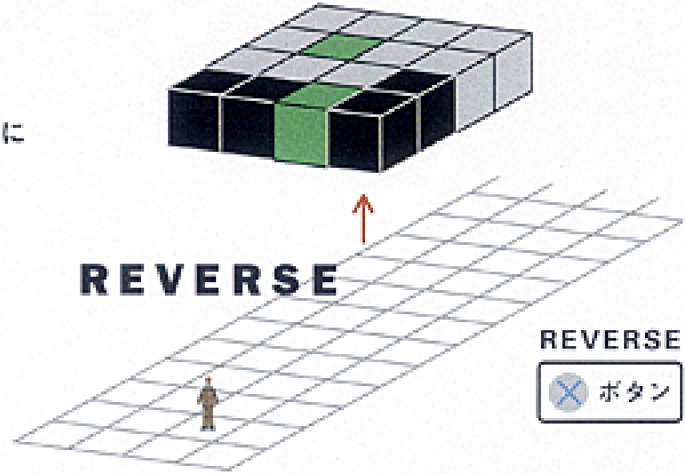


SURVIVAL特別ルール

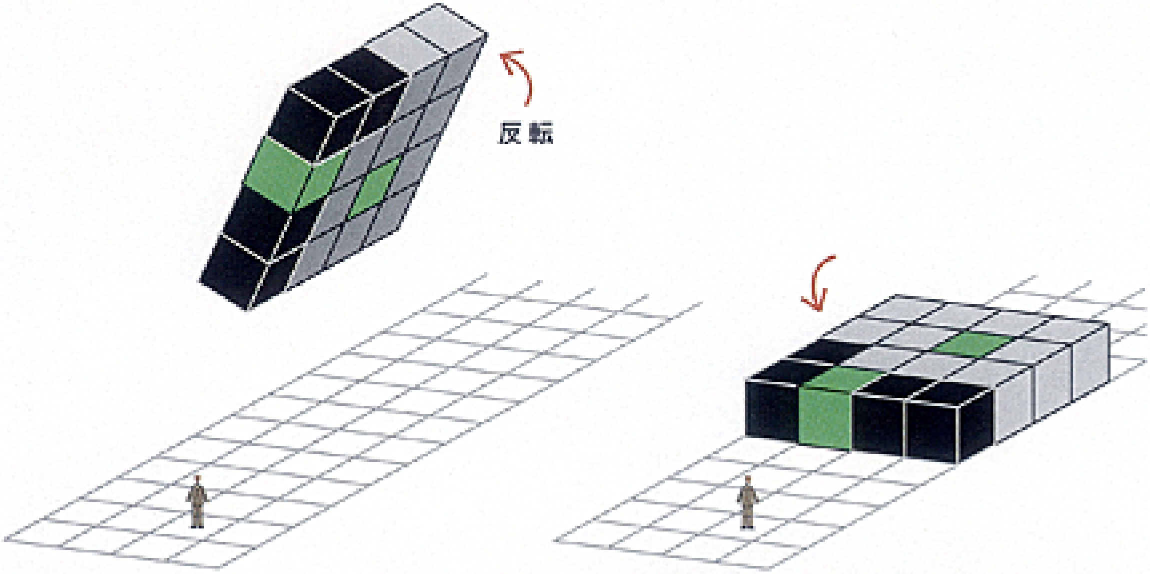
REVERSE

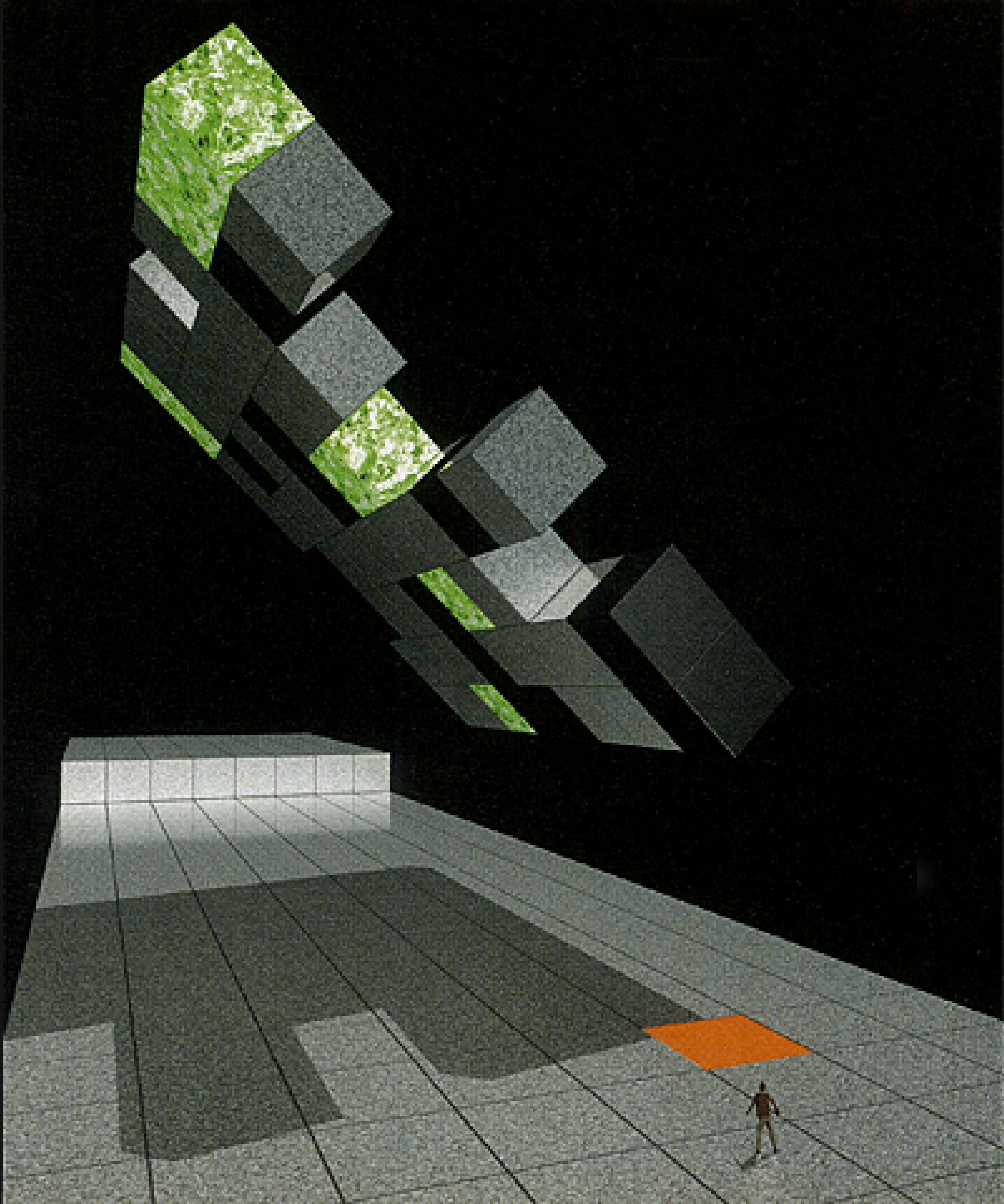
REVERSEマークが点灯している時に
✕ボタンを押すと、
問題を反転させることができます。

REVERSEマークは
GREAT！以上を取ると、
ひとつ加算されます。
（上限は3個）



REVERSE
✕ボタン

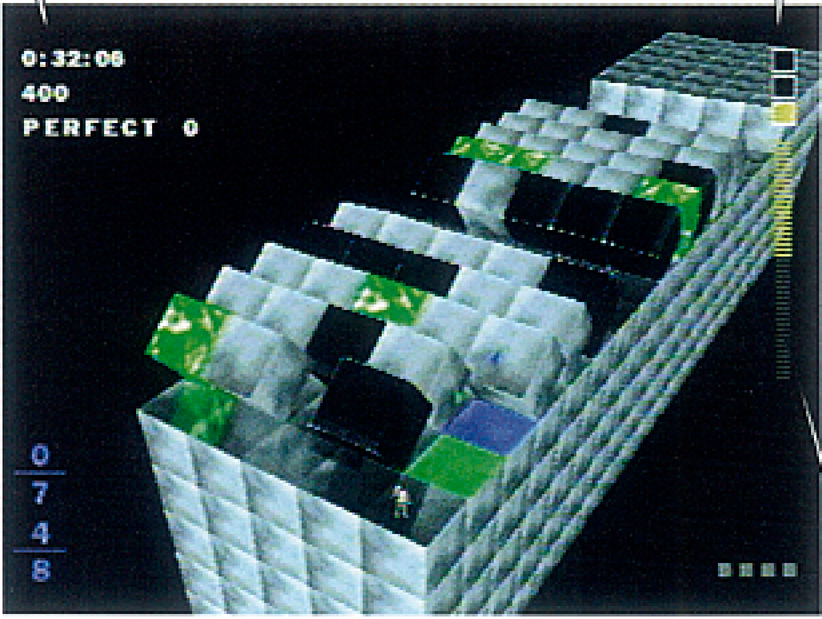




基本画面／メニュー画面（1P／2P）

タイム／スコア／累計パーフェクト数

リバース権表示
ひとつにつき一回、相手の問題をリバースすることができます。
1人用の時は自分の問題をリバースします。

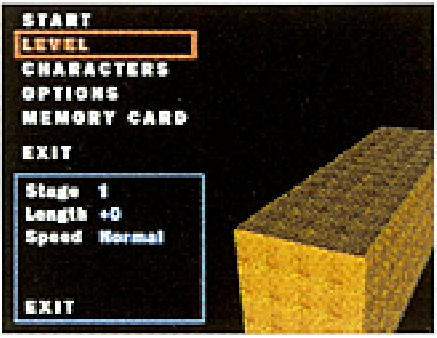


ステージメーター
ステージの長さを表示します。



SCORE：SURVIVAL 1PLAYERのベストタイム

スコア、パーフェクト数が表示されます。



1P/2P共通メニュー

LEVEL

Stage：ステージの幅を変更します。

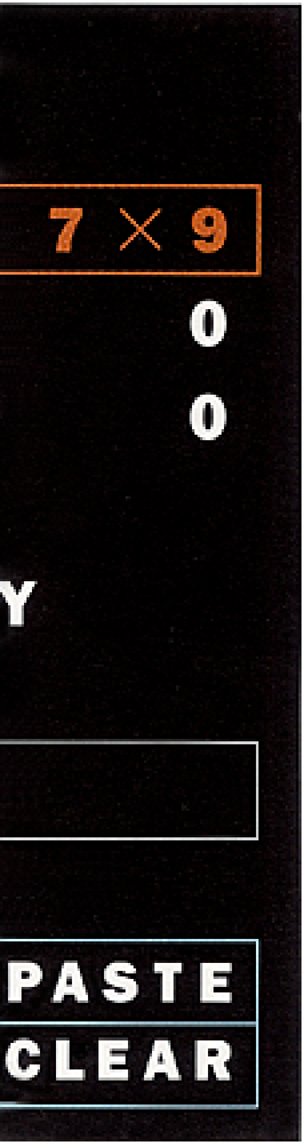
Length：ステージの長さを変更します。

Speed：キューブの回転速度を変更します。

その他のSURVIVAL各種メニューについては、

I.Q FINALモード(6p～)を参照してください。


CREATE
SIZE
NO.
模範歩数
NAME
TEST PLA
CRYPT
EXIT
L1 COPY
R1
L2 UNDO
R2



CREATE

問題を作成して、プレイするモードです。

各種メニュー画面については、
I.Q FINALモード(6p～)を参照してください。

問題作成の手順

問題を作成するためにはメモリーカードが必要です。
メモリーカードを使用しない場合は、
あらかじめ用意されている問題集をプレイすることができます。

初めての場合 → **1** 問題作成の準備
メモリーカードにデータがある場合 → **2** 問題集の選択

1 問題作成の準備

手順1：メモリーカードをメモリーカード差込口1(2)にセットします。

手順2：CREATEのメニューのSTARTを選択します。

手順3：Newを選択するとメモリーカード情報画面にNew Dataと表示されます。New Dataを選択すると、問題集の名称入力画面が出るので、名前を入力してください。

手順4：問題エディット画面が表示されます。

手順5：**3** 問題のエディット その1 に続く

2 問題集の選択

手順1：CREATEのメニューのEDITを選択します。

手順2：メモリーカード内のデータを選択します。

手順3：データをロードした後に、問題エディット画面が表示されます。

3 問題のエディット その1

手順1：SIZEで問題のサイズを選びます。

手順2：NO.で問題番号を選びます。

手順3：画面左側にカーソルを移動し、

○ボタンを押して枠の色が黄色にかわると、問題のエディットができます。

この時、カーソルの移動は黄色の枠内に限定されます。

×ボタンを押すと他のメニューを選択できるようになります。



4 問題のエディット その2

模範歩数：模範歩数を設定します。(※注1)

NAME：問題に名前をつけることができます。

TESTPLAY：作成した問題を実際に解いて検証できます。

CRYPT：問題の配列が文字列の暗号に変換されます。

また、文字列を入力して問題の配列を作ることもできます。(※注2)

COPY：問題の配列をコピーします。

PASTE：コピーした問題の配列に置き換えます。

UNDO：問題の配列をひとつ前の配列に戻します。

CLEAR：問題の配列をすべて同じものに切り替えます。

問題のエディットが終わったら、EXITを選択してCREATEメニュー画面に戻ります。



5 エディットした後の遊び方

手順1：PLAYを選択して、メモリーカードからデータを選択します。

手順2：ゲームが始まります。

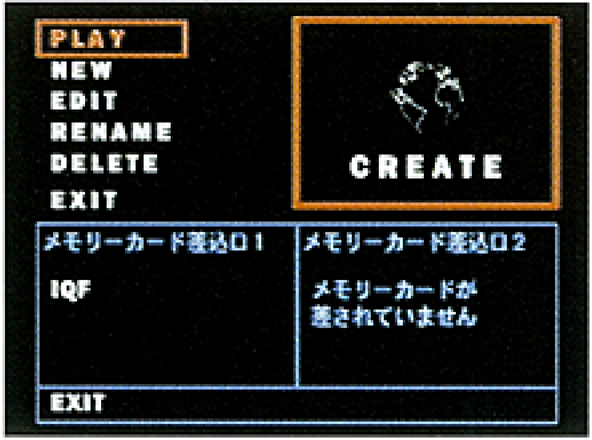
手順3：問題集のデータを別のメモリーカードにコピーして、

友達とやり取りすることもできます。

(※注1) すべてノーマルキューブにした場合の歩数を設定できますが、ステージの長さは固定のため、
TESTPLAYで解くことができる歩数を設定してください。

(※注2) 暗号をランダムに入力できますが、問題に変換できない文字列が存在します。
その場合、問題の変更はされません。

CREATEメニュー画面



PLAY：問題集でゲームをプレイします。

NEW：新規の問題集を作成します。

EDIT：問題の配列を編集します。

RENAME：問題集の名前を変更します。

DELETE：問題集を削除します。

その他のCREATE各種メニューについては、
I.Q FINALモード(6p〜)を参照してください。

SAVE / ROAD

データのSAVE／LOADについて

I.Q FINALでは、メモリーカードを使用することで、

2種類のデータをそれぞれ別のブロックにSAVEすることができます。

1. ゲームデータ（1ブロック使用）

2. CREATEの問題集データ（1ブロック使用）

データのSAVE／LOADは、ゲームの進行に応じて自動的に行われますが、

任意にSAVE／LOADすることもできます。

（メモリーカード差込口1と差込口2の両方に対応しています）

メモリーカードに空きブロックが足りない場合は、新しいメモリーカードを使用するか、

不要なデータを削除して使用してください。



各モード内のメモリーカード関連メニュー

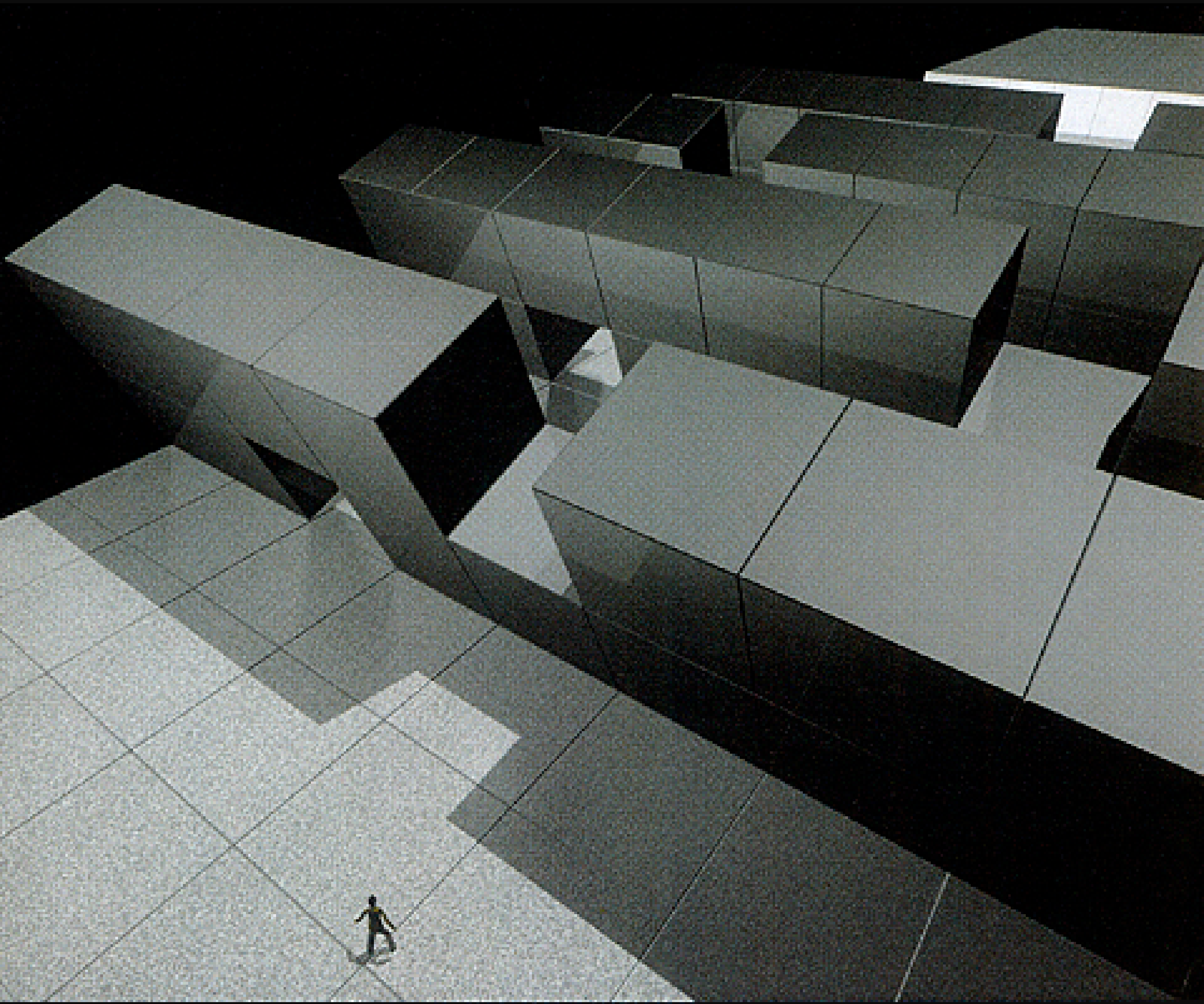
MEMORY CARD：メモリーカード関連の設定をします。

Load：メモリーカードからデータをロードします。

Save：メモリーカードへデータをセーブします。

Auto Save：自動セーブ機能のON／OFFを切り替えます。

Download：PocketStationへアプリケーションをダウンロードします。



STAFF

PLANNER
佐藤雅彦 MASAHIKO SATO
中村至男 NORIO NAKAMURA
内野真澄 MASUMI UCHINO

PROGRAM
新改裕二 YUJI SHINKAI
大川映子 EIKO OHKAWA

GRAPHICS
渡辺靖昭 YASUAKI WATANABE

MOVIE
渡辺久実 KUMI WATANABE
寺本忠介 TADASUKE TERAMOTO

MAINVISUAL IMAGE CG
佐藤清令 KIYOHARU SATO

ART DIRECTOR
中村至男 NORIO NAKAMURA

MUSIC
服部隆之 TAKAYUKI HATTORI

MUSICIAN COORDINATOR
荒木浩三 KOZO ARAKI

MUSIC PRODUCER
清水彰彦 AKIHIKO SHIMIZU

VOICE
ピーター・バラカン PETER BARAKAN
ピーター・ストーン PETER STONE
エイプリル・ハンソン APRIL HANSON
ロバート・スペンサー ROBERT SPENCER
ロバート・ベルグレード ROBERT BELGRADE
デニス・フォルト DENIS FALT

SOUND EFFECT
大島香織 KAORI OHSHIMA

RECORDING ENGINEER
北見弦一 GENICHI KITAMI
佐々木志了 MOTONORI SASAKI
高田征典 NORIYUKI TAKADA

SOUND SUPPORT
藤澤孝史 TAKAFUMI FUJISAWA

SCEI QA TEAM

日吉正樹 MASAKI HIYOSHI
山田雅一 MASAKAZU YAMADA
松井英一 EIICHI MATSUI
三好由起子 YUKIKO MIYOSHI
倉田健次 KENJI KURATA
阿部祥子 SACHIKO ABE
大窪恵美 MEGUMI OHKUBO
古田由香里 YUKARI FURUTA

PROMOTION

竹川洋志 HIROSHI TAKEKAWA

SALES PROMOTION

菅能昭宏 AKIHIRO KANNO

SPECIAL THANKS

宮田敏幸 TOSHIYUKI MIYATA
佐々木誠義 SEIGI SASAKI
佐伯雅司 MASATSUKA SAEKI
末岡秋広 AKIHIRO SUEOKA
長崎行男 YUKIO NAGASAKI

SPECIAL THANKS

古澤順子 YOSHIKO FURUSAWA
細谷　恵 MEGUMI HOSOYA

山本　浩 HIROSHI YAMAMOTO
山本直人 NAOTO YAMAMOTO

DIRECTOR

澤口健二 KENJI SAWAGUCHI

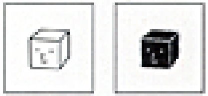
PRODUCER

山元哲治 TETSUJI YAMAMOTO

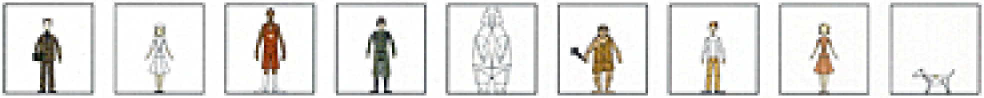
EXECUTIVE PRODUCER

佐藤　明 AKIRA SATO

Presented by Sony Computer Entertainment Inc.



cubri　fobri



Abel　April　Dickson　Morgan　Atlas　Kimti　Eliot　Cherry　Spike

Package Design : AD.D Norio Nakamura　D. Sachiyo Ohta (bishop)







［"PlayStation"等の最新情報は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントオフィシャルホームページwww.scei.co.jpをご覧ください。］

SCPS 91227

©1999 Sony Computer Entertainment Inc.
"", "PlayStation", "DUALSHOCK" and "PocketStation"
are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.

Notice

©1998 Sony Computer Entertainment Inc.

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Library programs ©Sony Computer Entertainment Inc.